

Eleusis

4-8 joueurs

104 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Découvrir la règle secrète du créateur de règle.

MISE EN PLACE

- 3 à 8 joueurs.
- Un joueur est le Prophète (créateur de règle).
- Distribuez des cartes aux autres joueurs.

SCORE

- Score du Prophète = nb de cartes 'faux' × 2 - nb de joueurs qui ont réussi.
- Score des joueurs = avancement dans la ligne.
- Meilleur score global gagne.

Conseil: Proposez des cartes de rangs et couleurs variés pour tester plusieurs dimensions de la règle.

À VOTRE TOUR

- Les joueurs proposent une carte.
- Le Prophète dit 'juste' ou 'faux'.
- Les joueurs admis avancent ; les autres reculent.

Eleusis est un jeu de cartes unique de logique inductive dans lequel un joueur invente une règle secrète pour le jeu de cartes, et les autres joueurs doivent la déduire par l'expérimentation. Il simule la méthode scientifique, ce qui en fait à la fois un jeu et un exercice intellectuel.

Objectif

En tant que joueurs, déduisez la règle secrète qui détermine quelles cartes peuvent être jouées légalement. En tant que donneur (Dieu), créez une règle qui soit découvrable mais pas trivialement évidente.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : 2 jeux standard de 52 cartes mélangés ensemble.
3. **Rôles** : Un joueur est le 'donneur' (Dieu) qui crée la règle secrète. Tous les autres sont des joueurs.
4. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 14 cartes. Le donneur joue une carte de départ.

Déroulement du jeu

1. **Jouer** : À votre tour, jouez une carte que vous pensez conforme à la règle secrète.
2. **Jeu correct** : Si le donneur l'accepte, la carte rejoint la ligne principale de jeu.
3. **Jeu incorrect** : Si elle est rejetée, la carte va dans une ligne secondaire et vous piochez des cartes de pénalité supplémentaires du paquet.
4. **Déduction** : Étudiez le schéma des cartes acceptées et rejetées pour deviner la règle.
5. **Prophète** : Un joueur qui pense connaître la règle peut se déclarer 'Prophète' et juger les jeux à la place du donneur.

Exemples de règles

- 'Jouez une carte de la même couleur que la carte précédente.'
- 'Alternez entre les nombres pairs et impairs.'
- 'La carte doit être plus haute si la précédente était rouge, plus basse si elle était noire.'
- Les règles peuvent être aussi simples ou complexes que souhaité.

Conseils et stratégies

- Testez vos hypothèses systématiquement, jouez des cartes qui permettent de distinguer entre les règles possibles.
- Faites très attention aux cartes rejetées, pas seulement à celles qui sont acceptées.
- En tant que donneur, rendez votre règle suffisamment complexe pour être un défi mais assez juste pour être découvrable.

Conseils et stratégie

Proposez des cartes qui testent des hypothèses spécifiques sur la règle.

Proposez des cartes en paires contrastées pour tester des hypothèses précises.